

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang banyak memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan selalu berdampingan dengan kita dalam kehidupan sehari-hari.¹ Matematika banyak berpartisipasi dalam pendidikan, mulai dari yang lugas hingga rumit, mulai dari yang tidak terlihat jelas atau abstrak sampai dengan konkrit dalam memecahkan suatu masalah. Pembelajaran matematika sudah diperkenalkan dalam pendidikan pada jenjang Taman Kanak-kanak (TK) dan dilanjutkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada tingkat sekolah dasar dikarenakan matematika pada sekolah dasar merupakan suatu ilmu dasar yang dapat kita pahami dalam dunia pendidikan matematika serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Suherman perlu memperhatikan karakteristik dalam pembelajaran matematika, karakteristik dalam pembelajaran matematika yaitu dilaksanakan secara berjenjang atau bertahap, pembelajaran matematika mengikuti metode spiral yang dapat diartikan bahwa pembelajaran matematika merupakan belajar berlanjut dari yang konkret atau nyata menuju yang umum, pembelajaran matematika mengikuti pembelajaran deduktif yang memiliki arti bahwa pendekatan yang menggunakan logika untuk menarik satu atau lebih

¹ Almira Amir, M. Si, "Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif," *Forum Pedagogik* VI, no. 01 (73): 2014.

kesimpulan dari yang umum ke yang khusus dan pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi yang berarti bahwa tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan kata lain suatu pertanyaan dianggap benar apabila didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan terdahulu yang diterima kebenarannya.²

Pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik mengenai berfikir kritis, strategis dan terstruktur. Menurut Eline berfikir kritis adalah untuk mengatakan sesuatu dengan percaya diri.³ Tujuan dari berfikir kritis yaitu untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Pemahaman membuat peserta didik mengerti apa maksud di balik ide sehingga mengungkapkan makna di balik suatu kejadian.⁴ Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru memahami konsep pembelajaran matematika yang ideal. Pembelajaran matematika dapat dikatakan ideal jika guru dapat mengajarkan suatu konsep matematika dengan jelas, guru menggunakan berbagai metode pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, dan guru lebih memperhatikan proses daripada pemahaman matematis peserta didik.⁵ Dari konsep pembelajaran matematika secara ideal tersebut dapat dilengkapi dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran, yang bertujuan untuk

² Nasaruddin Nasaruddin, "Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2013): hal. 65.

³ Ifada Novikasari, "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended Di Sekolah Dasar," *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 2 (2009): hal. 4.

⁴ Elaine B Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay* (Corwin Press, 2002), hal. 185.

⁵ Umbaryati Umbaryati, "Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika," 2016, 217–25.

memudahkan peserta didik dalam memahami materi matematika sesuai konsep yang sudah dijelaskan.

Berdasarkan hasil Observasi dan Wawancara yang dilakukan di bulan September 2023 bersama peserta didik kelas III SD IT Nurul Huda dan Ustadzah Lia selaku wali kelas. Hasil observasi yang dilakukan pada bulan September 2023 saat proses pembelajaran matematika berlangsung beberapa dari peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, misalnya ada beberapa peserta didik yang asik bermain sendiri, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan dan ada peserta didik yang bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh metode yang digunakan guru adalah metode ceramah saja, kemudian media pembelajaran yang digunakan guru sangat terbatas, selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan media, selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Di dalam buku tersebut terdapat penjelasan yang panjang sehingga mengakibatkan kurangnya minat peserta didik. Sehingga hal itu lah yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hasil observasi tersebut dikuatkan juga dengan wawancara yang telah dilakukan bersama Ustadzah Lia, hasil data yang diperoleh dari wawancara tersebut menyatakan bahwa peserta didik menganggap materi operasi hitung campuran adalah materi yang sulit dan membosankan sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik.⁶ Dengan adanya permasalahan tersebut diatas dapat mempengaruhi pemahaman di dalam kelas. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu cara penyampaian materi

⁶ Wawancara dengan Ustadzah Lia, Selaku Wali Kelas III SD IT Nurul Huda, pada bulan September 2023 pukul 11.00 WIB

yang hanya berfokus dengan metode ceramah dan satu arah saja, serta buku yang digunakan kurang menarik minat peserta didik dikarenakan guru hanya fokus pada buku yang sudah tersedia saja.

Berdasarkan permasalahan diatas maka pendidik perlu memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan melalui berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi untuk meningkatkan pemahaman matematis dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka memaksimalkan komunikasi serta hubungan antar guru dan siswa selama proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁷ Sedangkan menurut *Martin and Briggs* dalam buku karya Sumiharsono dan Hasanah media pembelajaran adalah media yang berisi sumber materi yang diperlukan saat melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran yang bisa berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.⁸ Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menjalin interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *Math Stook "Math Story Book"*. *Math Stook "Math Story Book"* adalah media pembelajaran berupa buku cerita matematika yang disajikan secara menarik.

Math Stook "Math Story Book" berisikan soal cerita matematika dan terdapat beberapa permainan pembelajaran yaitu teka-teki silang matematika, *maze* matematika, dan soal menjodohkan matematika. Dengan pengembangan media *Math Stook "Math Story Book"* diharapkan dapat meningkatkan

⁷ Oemar Malik, "Media Pendidikan," *Media Pendidikan*, 1989, 12.

⁸ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Pustaka Abadi, 2017).

pemahaman matematis peserta didik. Karena soal matematika yang ada di media *Math Stook "Math Story Book"* berbentuk soal cerita, dengan adanya soal cerita dapat membantu peserta didik untuk mengasah dan meningkatkan kemampuannya dalam berfikir kritis. Ketika peserta didik dapat berfikir kritis maka ia akan mampu memecahkan berbagai macam soal, hal tersebut yang membuat media *Math Stook "Math Story Book"* dapat meningkatkan pemahaman matematis.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berinisiatif untuk meningkatkan pemahaman matematis peserta didik materi operasi hitung campuran pada pelajaran matematika melalui penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul **"Pengembangan Media *Math Stook (Math Story Book)* Pada Materi Operasi Hitung Campuran Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas III SD IT Nurul Huda Kab. Kediri"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Math Stook "Math Story Book"* pada materi operasi hitung campuran kelas III SD IT Nurul Huda?
2. Bagaimana kelayakan media *Math Stook "Math Story Book"* pada materi operasi hitung campuran kelas III SD IT Nurul Huda?
3. Apakah media *Math Stook "Math Story Book"* dapat meningkatkan pemahaman matematis peserta didik materi operasi hitung campuran kelas III SD IT Nurul Huda?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian meliputi:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Math Stook "Math Story Book"* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III SD IT Nurul Huda terhadap materi operasi hitung campuran.
2. Untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media *Math Stook "Math Story Book"* dapat meningkatkan pemahaman matematispeserta didik kelas III SD IT Nurul Huda terhadap materi operasi hitung campuran.
3. Untuk mengetahui media *Math Stook "Math Story Book"* pada materi operasi hitung campuran dalam meningkatkan pemahaman matematis mata Pelajaran matematika kelas III SD IT Nurul Huda.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yang berupa *Math Stook "Math Story Book"* pada materi operasi hitung campuran kelas III SD IT Nurul Huda diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. *Math Stook "Math Story Book"* merupakan sebuah media pembelajaran yang komponen utamanya adalah sebuah *story book*.
2. *Story Book* merupakan media pembelajaran berupa buku soal cerita matematika yang terbuat dari kertas yang digabungkan menjadi satu karangan berupa buku.
3. Media *Math Stook "Math Story Book"* di desain secara menarik untuk pembelajaran dengan ukuran A4. Yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dan penguasaan materi.

4. Sampul dari media *Math Stook* "*Math Story Book*" yang nantinya akan didesain dengan bahan yang berbeda dengan isi buku, sampulnya akan dibuat lebih tebal.
5. Pada bagian dalam buku terdapat beberapa soal matematika berupa soal cerita matematika. Selain itu, peneliti juga menyediakan beberapa permainan edukatif untuk mengetahui pemahaman matematis berupa Teka-teki matematika, *maze* matematika, dan soal menjodohkan matematika yang bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Operasi hitung campuran merupakan sebuah permulaan dari pendalaman materi matematika, artinya sebelum peserta didik diarahkan oleh guru untuk memahami materi pelajaran matematika yang lebih dalam, peserta didik diharuskan untuk memahami permukaan materi tersebut terlebih dahulu. Bagaikan sebuah lautan, sebelum penyelam menyelam lebih dalam untuk mengetahui betapa cantiknya pemandangan di dalam laut. Maka, penyelam harus terlebih dahulu melalui permukaan air tersebut.

Gambaran di atas mengartikan bahwa materi operasi hitung campuran penting untuk dipelajari dan dipahami. Pada produk media yang dikembangkan oleh peneliti menyajikan soal cerita matematika yang memudahkan peserta didik dalam memahami sekaligus belajar matematika lebih menyenangkan dan terasa tidak membosankan.

1. Bagi Lembaga

Dengan adanya media pembelajaran berupa *Math Stook (Math Story Book)* diharapkan dapat menjadi pertimbangan sekaligus menjadi rujukan

ketika melaksanakan pengembangan media yang memiliki keterkaitan dengan materi operasi hitung campuran.

2. Guru

Peneliti berharap melalui media *Math Stook (Math Story Book)* yang telah dikembangkan oleh peneliti, dapat memudahkan guru dalam memahami peserta didik materi operasi hitung campuran kelas III.

3. Peserta Didik

Dengan adanya media *Math Stook (Math Story Book)*, diharapkan agar peserta didik lebih mudah dalam menguasai dan memahami materi operasi hitung campuran. Dengan adanya media yang nyata dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai materi.

4. Peneliti

Sebagai dasar pengembangan penelitian berikutnya terutama pada pengembangan media *Math Stook (Math Story Book)* yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi yang lebih luas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan *Math Stook (Math Story Book)* dalam penelitian ini yaitu:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Penggunaan media *Math Stook (Math Story Book)* dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi operasi hitung campuran.
- b. Penggunaan media *Math Stook (Math Story Book)* dengan tepat dapat meningkatkan keinginan membaca atau literasi dikarenakan di dalam

media *Math Stook (Math Story Book)* terdapat soal cerita matematika yang menjadikan peserta didik untuk membaca.

- c. *Math Stook (Math Story Book)* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami serta mempelajari matematika karena di desain dengan menarik dan *color full* serta terdapat beberapa permainan edukasi yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *Math Stook (Math Story Book)* hanya bisa dilakukan secara luring saja.
- b. Produk ini hanya dapat diimplementasikan pada kelas III SD IT Nurul Huda Kab. Kediri
- c. Media *Math Stook (Math Story Book)* hanya dapat digunakan pada materi operasi hitung campuran kelas III.
- d. Media *Math Stook (Math Story Book)* ini hanya dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran tidak dapat digunakan sebagai sumber utama pembelajaran.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung judul dan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, maka penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Dicky Surahman. Dengan judul “Media Buku Cerita: Efektifitasnya untuk Meningkatkan Pemahaman matematis Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *eksperimen*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh dan peningkatan pemahaman matematis bahasa Indonesia siswa yang signifikan

antara kelas eksperiman dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena respon siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media buku cerita menunjukkan kategori yang kuat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil angket hampir seluruh siswa memberikan respon positif.⁹

2. Ari Mawanto, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis uji coba mengalami kemajuan sebesar 80% dengan ketuntasan belajar yang klasikal sebesar 85%, pada tahap implementasi kemampuan berfikir kreatif mengalami kemajuan 85% dengan ketuntasan belajar yang klasikal sebesar 88,89%. Berdasarkan hasil pengembangan buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi pecahan.¹⁰
3. Melina Yuni Kartika, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Anak tentang Mitigasi Bencana”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Pengumpulan analisis data yang digunakan analisis tingkat validitas produk dan analisis hasil pengujian dengan uji sampel t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar media buku cerita bergambar berdasarkan rata-

⁹ *Ibid*, hal. 5

¹⁰ Ari Mawanto, Tatag Yuli Eko Siswono, and Agung Lukito, “Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II,” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2020): 424–37.

rata penilaian ahli media sebesar 4,5 sangat valid, rata-rata penilaian ahli materi sebesar 5 sangat valid dan rata-rata penilaian ahli bahasa sebesar 4,36 sangat valid. Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang gempa dan tsunami mitigasi bencana dengan hasil uji t sig. (2-ekor) $0,0004 < 0,05$.¹¹

4. Tsamrotu Imani Mufida. Dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II MI Roudhotul Huda Kabupaten Madiun”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Pengumpulan data ini dilakukan dengan memanfaatkan hasil pertanyaan dan jawaban dari kuisioner dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan mencapai standar kelayakan, ahli materi mencapai 73% dan ahli media mencapai 85%. Hasil uji coba tingkat kemenarikan media sebesar 97% dengan hasil motivasi belajar memperoleh skor rata-rata sebesar 81 untuk kelas control dan 87 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar cocok untuk siswa.¹²
5. Desi, dkk. Dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP Dalam Materi Perbandingan”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan

¹¹ Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 76–86.

¹² Tsamrotu Imani Mufida, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II MI Roudlatul Huda Kabupaten Madiun,” 2021.

menggunakan model penelitian level 1. Pengumpulan data dilakukan dengan validator kuisioner dari para ahli, dilanjutkan dengan data kuantitatif dan kualitatif dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data diperoleh dari hasil validasi masing-masing ahli, ahli materi dengan persentase 80,92% (Sangat Layak) ahli dalam menyampaikan materi dengan persentase 79,16%, ahli media memberikan skor 93,76% (Sangat Layak) dan ahli bahasa memberikan skor 81,25% (Sangat Layak). Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita matematika elektronik sangat cocok untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada kelas VII materi perbandingan.¹³

6. Azmil Hasan Lubis, dkk. Dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Augmented Reality* untuk Mengakomodasi Generasi Z”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive random sampling*. Data dari penelitian ini dikumpulkan dengan teknik angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini layak dan praktis digunakan pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengakomodasi siswa generasi Z pada pembelajaran matematika.¹⁴
7. Azamul Fadhly Noor Muhammad, dkk. Dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan

¹³ Mufida, T. I. (2021). *Pengembangan media buku cerita bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas II MI Roudlatul Huda Kabupaten Madiun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

¹⁴ Azmil Hasan Lubis and Muhammad Darwis Dasopang, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 6 (2020): 780–91.

Pemahaman Matematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Pengumpulan analisis data yang digunakan adalah instrument berupa angket dan tes. Berdasarkan hasil dari pengembangan media bahan ajar berbasis etnomatematika ini dilihat dari penilaian *pre-test*, lebih dari 50% mendapatkan penilaian dibawah KKM dan sangat rendah dengan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75 dan hasil *post-test*, 4 siswa dengan nilai sangat tinggi, 5 siswa dengan nilai tinggi, 20 siswa dengan nilai rendah dan 40 siswa dengan nilai rendah tetapi melebihi KKM. Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika sangat cocok untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran kelas III untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.¹⁵

8. Khusnul Khotimah, dkk. Dengan judul “Developing Bilingual Picture Books Media As A Tool Of Literary Appreciation At Grade IV Of Elementary School”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media buku cerita bergambar dwibahasa sebagai sarana apresiasi sastra di kelas IV sekolah dasar, untuk mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar dwibahasa yang dikembangkan, dan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media buku cerita bergambar dwibahasa. Penelitian ini dilakukan di SDN Kotasari dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV-A sejumlah 22 orang dengan rincian 10 orang pada uji coba terbatas. Jenis penelitian ini mengacu pada model *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Model ini terdiri dari enam tahap yaitu analisis masalah,

¹⁵ Angga Piki Suganda, Angga Setiawan, and Moh Farid Ma'ruf, “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA KELAS IV,” *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 8–15.

pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi media oleh dosen dan lembar angket peserta didik. Berdasarkan analisis data tersebut, terdapat beberapa temuan antara lain, kualitas buku cerita bergambar dwi bahasa yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dengan persentase 86% dari dua ahli media, kategori sangat layak dengan persentase 82.5% dari dua ahli bahasa, dan 91.5% dari dua ahli materi. Respons peserta didik terhadap buku cerita bergambar dwibahasa pada uji coba dengan 10 responden sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar dwi bahasa dapat digunakan dalam pembelajaran apresiasi sastra di kelas IV sekolah dasar.¹⁶

9. Tika Marwati, dkk. Dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Konsep Keliling dan Luas Daerah Persegi Panjang untuk Siswa Kelas IV SD”. Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Karsanagara, penggunaan bahan bacaan berupa buku cerita bergambar sebagai sumber belajar masih kurang maksimal, begitupun ketersediaan buku cerita bergambar pembelajaran Matematika khususnya materi geometri belum banyak dikembangkan, guru hanya mengandalkan buku paket saja sebagai sumber belajar bahkan tidak diberikan contoh konkret dari bangun datar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan buku cerita bergambar pada pokok bahasan keliling dan luas daerah persegi panjang. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan identifikasi kebutuhan awal

¹⁶ Khusnul Khotimah, Rina Yuliana, and Sundawati Tisnasari, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Dwibahasa Sebagai Sarana Apresiasi Sastra Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2020): 766–76.

pengembangan buku cerita bergambar di kelas IV Sekolah Dasar, mendeskripsikan rancangan buku cerita bergambar, mendeskripsikan implementasi buku cerita bergambar dan mendeskripsikan produk akhir buku cerita bergambar. Produk penelitian ini bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR). Tahapan DBR meliputi tahap identifikasi dan analisis masalah untuk kebutuhan awal pengembangan, merancang produk buku cerita bergambar, melakukan uji coba buku cerita bergambar, dan menghasilkan produk akhir buku cerita bergambar setelah dilakukannya refleksi produk. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba yang disertai perbaikan dari data responden, sebagian besar aspek kelayakan telah memenuhi kriteria baik, sehingga buku cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁷

10. Ady Achmad Ali Wahyu, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Elektronik Materi Hak Dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini dibuat oleh peneliti berdasarkan prosedur penelitian *Borg and Gall* pengembangan hasil modifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara terstruktur dan tes untuk mengetahui kelayakan media. Sedangkan untuk mengetahui tingkat efektifitas menggunakan uji t. Berdasarkan analisis data

¹⁷ Tika Marwati, Oyon Haki Pranata, and Yusuf Suryana, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Konsep Keliling Dan Luas Daerah Persegi Panjang Untuk Siswa Kelas IV SD,” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2020): 42–53.

uji kelayakan dilakukan dengan ahli materi dan ahli media serta uji coba produk perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar mendapatkan kategori yang sangat baik. Sehingga media buku cerita elektronik layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKN materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan hasil analisis data uji t dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba post-test yaitu 83,23 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pre-test yaitu 56,32. Melalui perhitungan uji t diketahui hasil thitung sebesar 14,431. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% $df = 34 - 1 = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 2,045$. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa thitung lebih besar dari t_{tabel} yaitu $14,431 > 2,045$. Sehingga terjadi perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test dan dapat disimpulkan bahwa media buku cerita elektronik dapat meningkatkan pemahaman matematis pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.¹⁸

11. Siwi Pameswari Apriliani, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dari hasil studi pendahuluan media pembelajaran yang digunakan guru hanya media bahan cetak berupa buku teks saja sehingga membuat siswa kurang bersemangat dan mudah bosan saat diminta untuk membaca. Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis bermaksud untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar yang berjudul

¹⁸ Ady Achmad Ali Wahyu and Khusnul Khotimah, “Pengembangan Media Buku Cerita Elektronik Materi Hak Dan Kewajiban Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sdn 1 Sungonlegowo Gresik,” 2018.

“Ayiknya Tolong menolong” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Draf produk diuji oleh dua pakar materi dan satu pakar media. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 82% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi yang kedua diperoleh skor 69% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil validasi oleh pakar media diperoleh skor 73% yang termasuk dalam kategori tinggi.¹⁹

12. Nur Hidayati Laili, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita Dengan Cerpen Pada Materi Operasi Hitung Campuran Untuk Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dengan menggunakan model penelitian 4-D. data yang diperoleh dari tes siswa setelah menggunakan cerita matematika, pengisian angker dan hasil validasi. Berdasarkan analisis diketahui bahwa hasil validasi oleh validator terhadap media pembelajaran soal cerita dengan cerpen yang mencapai skala 3,8 (valid), hasil penilaian validator menyatakan bahwa kepraktisan cerpen tersebut dapat diterapkan dan dikembagkan dalam pembelajaran matematika disekolah dasar, dan hasilnya dari angkep respon siswa yang menyatakan tanggapan siswa positif mencapai 95%. Pemahaman matematis siswa dikatakan tuntas sesuai dengan KKM yang diterapkan di sekolah. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran soal cerita dengan cerpen layak digunakan sebagai media

¹⁹ Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 994–1003.

belajar siswa dalam menyelesaikan masalah materi operasi hitung campuran pada kriteria valid, praktis dan efektif.²⁰

13. Desi, dkk. Dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP Dalam Materi Perbandingan”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisioner dari para ahli validator, kemudian data kuantitatif dan kualitatif dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan hal tersebut hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: buku cerita matematika mendapatkan hasil yang baik dengan nilai presentase yang layak. Presentase ini diperoleh dari hasil validasi masing-masing ahli. Ahli materi dengan presentase 80,92%, ahli penyampaian materi dengan presentase 79,16%, ahli media memberikan skor 93,75%, dan ahli bahasa memberikan skor 81,25%. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata presentasi ahli berada pada kategori sangat layak dengan persentase sebesar 83,77%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa buku cerita matematika elektronik sangat cocok untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada kelas VII SMP pada materi perbandingan.²¹

14. Risma Tri Kurniawati, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Guna melihat efektivitas media menggunakan

²⁰ Nur Hidayati Laili, “Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita Dengan Cerpen Pada Materi Operasi Hitung Campuran Untuk Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Ajaran 2012/2013,” *SAINTIS* 8, no. 2 (2016): 137–50.

²¹ D Desi and Jitu Halomoan Lumbantoruan, “Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP Dalam Materi Perbandingan,” *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 1, no. 1 (2020): 23–34.

eskperimen, sehingga teknik analisis data menggunakan uji deskriptif statistik dan uji T. Berdasarkan uji descriptive statistics diperoleh rata-rata kemampuan pretestsiswa sebesar 72,68 dengan nilai minimal 59 dan nilai maksimal 94, sedangkan rata-rata kemampuan membaca siswa ketika sudah dilakukan tindakan atau posttest sebesar 85,29 dengan nilai minimal 76 dan nilai maksimal 100, sehingga rata-rata pretest dan posttest meningkat 23,3%, persentase selisih nilai minimal sebesar 0,17%, persentase selisih nilai maksimal sebesar 0,06 %. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan Paired Sample Test menunjukkan bahwa Sig. 2 (tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, yang artinya hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Implikasi dari penelitian ini untuk menjadi acuan penelitian selanjutnya.²²

15. Yovinka Putri Ramadhanti, dkk. Dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 ‘Hidup Bersih dan Sehat’ SD Kelas II”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti media yang digunakan guru untuk dapat mengajak siswa untuk melakukan pola hidup sehat adalah mengirim pesan yang berisi ajakan melalui WhatsApp Group tetapi hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat saat membaca pesan tersebut dan juga masih adanya siswa yang

²² Risma Tri Kurniawati and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2020): 29–42.

belum mengerti cara menjaga kesehatan dengan baik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis bermaksud mengembangkan produk baru berupa buku cerita bergambar yang berjudul “Pahlawan Bumi” untuk meningkatkan kepedulian siswa kelas II SD Mangunsari 04 mengenai kesehatannya dengan melakukan kegiatan pola hidup sehat di kehidupannya. Draf produk diuji oleh dua ahli yaitu ahli materi & pembelajaran dan ahli bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi & pembelajaran memperoleh skor 3,75 yang termasuk kategori “Baik” . Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 4,5 yang termasuk kategori “Sangat Baik”.²³

Guna memudahkan pembaca dalam memahami tentang penelitian terdahulu maka peneliti menyediakan tabel persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan, peneliti menyajikannya kedalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Dicky Surahman (2020). “Media Buku Cerita: Efektifitasnya untuk Meningkatkan Pemahaman matematis Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita. 3. Subjek yang digunakan sama-sama siswa sekolah dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang digunakan penelitian tersebut Bahasa Indonesia. 	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dengan memiliki keunggulan media tersendiri yaitu media <i>Math Stook (Math Story Book)</i> dengan mengambil materi operasi hitung campuran kelas III. Media <i>Math Stook (Math Story</i>
2.	Ari Mawanto, dkk. (2020) “Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan peneliti tersebut yaitu 	

²³ Yovinka Putri Ramadhani and Eunice Widyanti Setyaningtyas, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 ‘Hidup Bersih Dan Sehat’ SD Kelas II,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 509–17.

	Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II”	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sama-sama menggunakan buku cerita bergambar. 3. Mata pelajaran yang digunakan sama-sama matematika. 	<p>kemampuan berfikir kritis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas II. 3. Materi yang digunakan materi pecahan. 	<i>Book</i>) berupa buku cerita bergambar yang didalamnya terdapat permainan edukasi yaitu <i>maze</i> matematika, teka teki matematika, dan soal menjodohkan matematika.
3.	Melina Yuni Kartika, dkk. (2023) “pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman anak tentang Mitigasi Bencana”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan buku cerita bergambar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan peneliti tersebut yaitu meningkatkan pemahaman anak. 2. Subjek yang digunakan adalah anak. 3. Materi yang digunakan tentang mitigasi bencana. 	
4.	Tsamrotu Imani Mufida. (2021) “Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II MI Roudhotul Huda Kabupaten Madiun”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan peneliti tersebut yaitu meningkatkan motivasi belajar. 2. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas II MI. 3. Mata pelajaran yang digunakan yaitu pancasila dan kewarganegaraan. 	
5.	Desi, dkk. (2020) “Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP dalam Materi Perbandingan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita matematika. 3. Sama-sama menggunakan mata pelajaran matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas VII SMP. 2. Materi yang digunakan adalah materi perbandingan. 	

6.	Azmil Hasan Lubis, dkk. (2020) “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Mengakomodasikan Generasi Z”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan peneliti berbasis <i>augmented reality</i>. 2. Subjek yang digunakan peneliti yaitu generasi Z. 	
7.	Angga Piki Suganda, dkk. (2022) “pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman matematis Siswa Kelas IV”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Variabel yang digunakan sama-sama pemahaman matematis. 3. Subjek yang digunakan sama-sama kelas III Sekolah Dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu bahan ajar berbasis etnomatematik. 	
8.	Khusnul Khotimah, dkk. (2020) “Developing Bilingual Picture Books Media As A Tool Of Literary Appreciation At Grade IV Of Elementary School”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Media yang digunakan sama-sama buku cerita bergambar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas IV 	
9.	Tika Marwati, dkk. (2020) “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Konsep Keliling dan Luas Daerah Persegi Panjang untuk Siswa Kelas IV SD”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar. 3. Sama-sama menggunakan mata pembelajaran matematika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas IV SD. 2. Materi yang digunakan yaitu tentang keliling dan luas daerah persegi panjang. 	

10.	Ady Achmad Ali Wahyu, dkk. (2018) “Pengembangan Media Buku Cerita Elektronik Materi Hak Dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan media buku cerita elektronik. 2. Materi yang digunakan yaitu materi hak dan kewajiban. 3. Mata pelajaran yang digunakan yaitu PPKN 4. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas V SD. 	
11.	Siwi Pameswari Apriliani, dkk. (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar. 3. Subjek yang digunakan dalam penelitian sama-sama siswa sekolah dasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan oleh peneliti yaitu minat membaca. 	
12.	Nur Hidayati Laili, dkk. (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita Dengan Cerpen Pada Materi Operasi Hitung Campuran Untuk Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Ajaran 2012/2013”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama menggunakan mapel matematika materi operasi hitung campuran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen. 2. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas IV SD. 3. Peneliti menggunakan metode penelitian 4-D. 	
13.	Desi, dkk. (2020) “Pengembangan Buku Cerita Matematika Pada Kelas VII SMP Dalam Materi Perbandingan”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang digunakan peneliti yaitu buku cerita matematika. 2. Materi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti 	

			yaitu perbandingan. 3. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas VII SMP.	
14.	Risma Tri Kurniawati, dkk. (2020) “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama sama menggunakan media buku cerita bergambar.	1. Variabel yang digunakan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan membaca. 2. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa kelas 1 SD.	
15.	Yovinka Putri Ramadhanti, dkk. (2021) “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 ‘Hidup Bersih dan Sehat’ SD Kelas II”.	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama sama menggunakan media buku cerita bergambar.	1. Materi pembelajaran yang digunakan oleh peneliri yaitu pembelajaran tema 4 hidup bersih dan sehat. 2. Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas II SD.	

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Math Stook (Math Story Book)* sudah banyak yang mengkaji dan menerapkannya pada proses pembelajaran pada tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, dan sekolah menengah pertama. Namun, dalam penelitian tersebut belum ada peneliti yang mengembangkan media pembelajaran *Math Stook (Math Story Book)* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam penelitiannya hanya berpusat pada motivasi belajar, pemahaman dan berfikir kreatif peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada pokok pembahasan mengenai media buku cerita. Sedangkan perbedaan penelitian

terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada mata pelajarannya dan fokus penelitiannya, dimana pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran matematika dan dimana pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran buku cerita untuk meningkatkan pemahaman matematis peserta didik.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya definisi istilah. Berikut ini definisi istilah pada judul “Pengembangan Media *Math Stook (Math Story Book)* Pada Materi Operasi Hitung Campuran Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas III SD IT Nurul Huda Kab. Kediri” ini:

1. Media *Math Stook (Math Story Book)*

Media *Math Stook (Math Story Book)* merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku dengan memiliki ukuran sebesar A4 atau buku modul pembelajaran pada umumnya yang didalamnya terdapat soal-soal cerita berbasis matematika serta terdapat beberapa permainan edukasi yang dapat menunjang pemahaman matematis peserta didik.

2. Operasi Hitung Campuran

Operasi hitung campuran adalah penghitungan dimana terdapat dua tanda penghitungan yang berbeda dalam satu soal. Misalnya ada tanda tambah dan tanda kurang, atau bahkan ada penghitungan yang menggunakan empat jenis tanda penghitungan. Hal yang perlu diperhatikan dalam operasi campuran adalah tanda operasi hitung dan tanda kurung.